

LES RÉCOMPENSES

Pour chaque niveau, il y a un classement national, un classement intermédiaire* et un classement établissement. Les bonnes réponses aux questionnaires seront consultables sur Internet à partir du 5 février 2010 et les résultats des élèves à partir du 12 mars 2010.

Suivre le calendrier des opérations sur : www.concours-challengers.com

Classement national : des séjours d'une semaine avec l'UCPA, des ordinateurs portables, des consoles de jeux, des lecteurs MP3...

Classement intermédiaire* : les prix départementaux sont distribués en fonction du nombre de participants par niveau dans le département : abonnements, entrées pour des parcs d'attractions...

Classement par établissement : des livres, des revues, et plein d'autres cadeaux, ... (la liste sera consultable sur le site Internet).

Cadeau POUR l'établissement : si l'un de vos élèves arrive au classement national, l'établissement reçoit un projecteur Casio³.

PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON GAGNE !

Indépendamment des prix nationaux, tous les établissements scolaires reçoivent des cadeaux supplémentaires à distribuer.

* Si il y a un minimum de 5 établissements par niveaux dans le département
3 Non cumulable si plusieurs concours ou plusieurs gagnants nationaux au sein de l'établissement

Nous avons mis en place la délivrance d'un **Certificat de Participation**. Grâce à une url vous pourrez intervenir si besoin sur la correction orthographique du patronyme de vos élèves. Chaque élève peut individuellement procéder à cette modification en demandant son score sur le site du concours puis en utilisant l'url reçue dans le courriel annonçant son score.



Les concours ARCHIMEDE présentent **Les challengers**

ET EN MATHS

GRAND CONCOURS DE MATHS POUR TOUS !!

TU BOSSES ?



4 FÉVRIER 2010



ET POURQUOI PAS ?

2010, l'année du changement ! Le concours "Challenge WIMS" que vous connaissez si bien depuis 2004 devient "les Challengers".

Cette année, vous pouvez aussi bien participer au concours sous format papier que de manière interactive.

Lancez un défi à vos élèves et rappelez-leur tout l'intérêt de cette matière. Par le biais de questions de logique et amusantes, vous pourrez faire un bilan de tout ce que vous leurs avez appris, et ce, de manière ludique. Ce concours est alors un nouveau moyen de vivifier l'intérêt des élèves. Rares sont les activités scolaires où l'on peut gagner autant de cadeaux !

Les questionnaires sont élaborés en fonction du programme scolaire de chaque niveau de classe. Ils sont conçus avec la volonté de concilier sérieux et amusement. Ils sont ensuite validés par des professeurs de mathématiques puis testés dans des établissements. Ils font appel aux connaissances des élèves, mais surtout à leur réflexion, à leur sens de l'observation et à leur culture générale.

L'équipe des Challengers est à votre écoute :

concours.archimede@gmail.com

POUR PARTICIPER

Chaque établissement désigne un responsable Challengers qui sera notre interlocuteur privilégié pour les inscriptions, les résultats et la distribution des cadeaux. Un minimum de 20 élèves, tous niveaux confondus, est requis par établissement.

Une participation de 2,50 € par élève est à joindre avec l'inscription pour le concours sur format papier, ou de 2 € par élève pour le concours interactif. Chaque inscrit recevra des numéros spéciaux de Sciences et Vie Junior et autres petits cadeaux.

POUR INSCRIRE VOS ÉLÈVES

Le Responsable Challengers doit centraliser les demandes sur l'ensemble de l'établissement. Ensuite, l'inscription peut s'effectuer sur Internet ou en renvoyant le bon situé dans la lettre d'accompagnement.

www.concours-challengers.com

Le règlement du concours peut alors s'effectuer :

- par carte bancaire - par paiement sécurisé Caisse d'Épargne - et la prise en compte de l'inscription est immédiate,
- par chèque¹
- par bon de commande administratif² si l'établissement prend en charge tout ou partie de l'inscription.

Il faudra dans ces deux derniers cas nous envoyer le règlement ou le bon administratif de régularisation par courrier séparé à l'adresse ci-contre au plus tard à la date limite d'inscription.

¹ Votre règlement par chèque doit être libellé à l'ordre LES CONCOURS ARCHIMÈDE.

Il vous faut inscrire à son dos le nom du responsable Bios avec le nom et code postal de votre établissement

² Les bons de commande administratifs pour mandatement à réception de facture sont acceptés.

Nouveau !
Cette année, vous pouvez agir en faveur des enfants du monde entier :
Offrez **50 cents de plus par participation**, ils seront **intégralement** reversés à une association humanitaire !!!



Les concours ARCHIMÈDE

Les challengers

COMMENT FONCTIONNE LE CONCOURS ?

Il s'adresse à tous les élèves de France Métropolitaine de la 6ème à la 3ème en collège et dans chacune des classes de lycée.

Cette épreuve d'une heure est individuelle et doit se dérouler le même jour simultanément pour tous les élèves de chaque niveau au sein de leur établissement.

Les questionnaires, spécifiques à chaque niveau (6e, 5e, 4e, 3e et lycée), contiennent 24 questions à choix multiples, illustrées de schémas et de photos sélectionnés avec soin.

Ils sont conçus par des professeurs, en fonction des programmes scolaires, avec la volonté de concilier sérieux et amusement. Ils sont ensuite validés par des professeurs de Mathématiques puis testés dans des établissements.

Ils font appel aux connaissances, à la réflexion, au sens de l'observation et à la culture générale des élèves.

Le responsable Challengers reçoit, 2 à 4 jours avant le concours, les sujets de l'épreuve et les bulletins-réponse.

Les bulletins sont corrigés par lecture optique pour établir rapidement les résultats et conserver toute impartialité dans la correction. La lecture optique permet aussi d'écartier les cas de "triche", au moment de notre réunion de jury pour l'annonce officielle des résultats.

Concours ARCHIMÈDE - Les CHALLENGERS

1-7 Rue des Frères Lumière

BP 30017

93330 Neuilly sur Marne

Une confirmation par mail vous sera adressée dès la saisie de votre inscription.

Clôture des inscriptions : 07 janvier 2010